TECMO BOWL

Grundlegende Steuerung

Bewegen / Formation Wählen / Auswählen	✜
Hike / Kicken / Receiver Auswählen	A
Passen / Kicken / Tackling	B
Anfangen	START/ SELECT
Spielmodus Wählen	SELECT
Tackling abwehren (beim Angreifen)	Mehrmals A drücken
Block abwehren (beim Verteidigen)	Mehrmals A drücken

2 Das Spiel beginnen



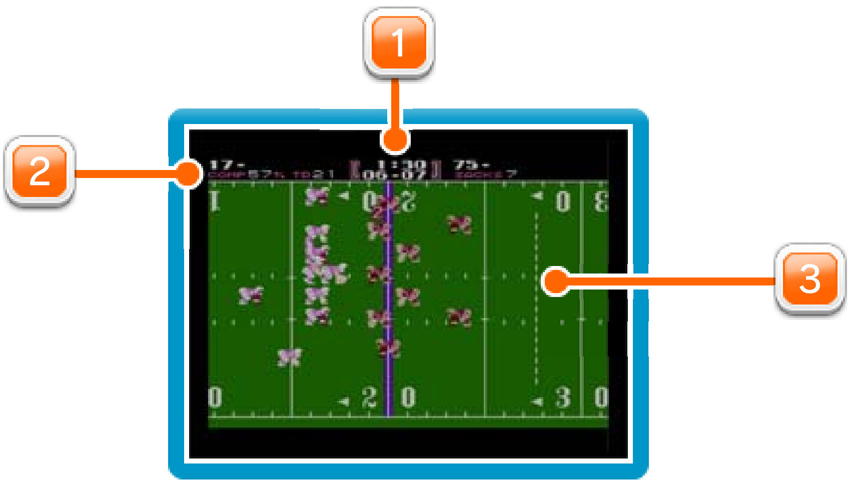
Tecmo Bowl ist ein American-Football-Spiel, bei dem man sein Können gegen Computer-Gegner auf die Probe stellen, im Mehrspieler-Modus gegen Freunde antreten oder auch die Rolle des Trainers eines Football-Teams übernehmen kann.

Wähle 1PLAYER (gegen den Computer), 2PLAYERS (Mehrspieler-Modus) oder COACH (Trainer) und drücke dann START, um anzufangen.

1Player	Verwende ✚ und A, um dein Team zu wählen. Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, gib mit ✚ das gesamte Passwort ein und drücke dann A. (Passwörter werden nach gewonnenen Spielen auf dem Bildschirm erscheinen.)
2Players	Wähle deine Teams mit ✚ und A.
Coach	Das Team, das den Kick-off hat, benutzt den zweiten Controller, das andere den Ersten. Die Teamauswahl funktioniert genau wie bei einem 1Player-Spiel.

3 Spiel-Bildschirme

Formations-Bildschirm

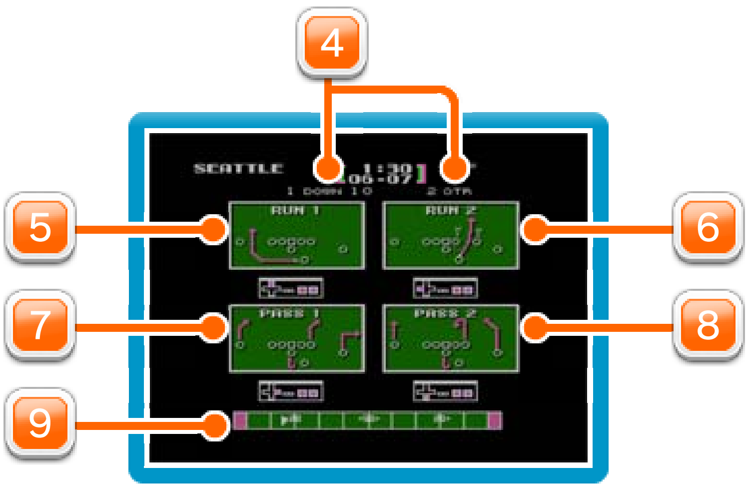


1 Zeit / Punktzahl

2 Spielernummern und Statistiken

3 First-down-Linie

Formationsbildschirm



4 Down / Yards bis zum First-down / Quarter

5 Drücke ✜ + A, um diese Formation auszuwählen

6 Drücke ✜ + A, um diese Formation auszuwählen

7 Drücke ✜ + A, um diese Formation auszuwählen

8 Drücke ✜ + A, um diese Formation auszuwählen

9 Position auf dem Spielfeld und Anzeige für Ballbesitz und Laufrichtung

Angriff

- Beim Angreifen beginnst du das Spiel, indem du A drückst, um den Ball vom Center zum Quarterback zu spielen.
- Du kannst einen Tackle der gegnerischen Verteidigung abwehren, indem du ihn durch wiederholtes Drücken von A durchbrichst!
- Lege Pässe auf dem Formationsbildschirm fest. Vergiss nicht, dass du nur dann passen kannst, wenn du eine Pass-Formation ausgewählt hast. Nach dem Anspiel kannst du zwischen den in Frage kommenden Receivern hin- und herwechseln, indem du A drückst. Der Receiver, über dessen Kopf der Cursor angezeigt wird, ist der, an den der Passversuch gehen wird.
- Der Kick Meter (die Kick-Anzeige) am oberen Bildschirmrand zeigt die Stärke deines Kicks an. Je stärker dein Kick ist, desto weiter wird der Ball fliegen.

Verteidigung

- Mit A kannst du den Spieler auswählen, den du steuern willst.
- Drücke B, um einen Sprungtackle durchzuführen. Ein Sprungtackle kann jeden Spieler aufhalten, egal wie groß er ist!
- Wenn du dich dem Spieler mit dem Ball näherst, um einen Tackle durchzuführen, kann es sein, dass ein anderer gegnerischer Spieler versucht dich zu blocken. Wenn du geblockt wirst, drücke mehrmals A, um den Blocker abzuwehren.